

PEMANFAATAN LIMBAH KAYU JATI DALAM PEMBUATAN KARYA SENI KRIYA KAYU BERBENTUK NAGA EROPA

Cokro Retantoko

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
cokybruno@yahoo.co.id

Sulbi

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Limbah kayu jati di desa Pojok Klitik, Kecamatan Plandaan Kabupaten Jombang kurang dimanfaatkan, sebagian besar hanya digunakan sebagai kayu bakar. Tujuan penciptaan karya kriya kayu ini untuk meningkatkan nilai tambah limbah kayu jati untuk dijadikan karya berbentuk naga eropa. Sebelum melakukan pendesainan penulis melakukan pengamatan terhadap bahan yang ada agar desain sesuai dengan yang diinginkan. Hal ini dilakukan karena bahan yang digunakan adalah limbah jati memiliki bentuk yang unik dan tidak beraturan, dari bentuk tersebut dapat direspon menjadi desain yang unik. Karya dibuat dengan teknik ukir, dan finishing dengan melamine lack clear dof. Makna yang terkandung dalam karya ini menggambarkan ketidak sempurnaan hidup, ada yang di atas ada pula yang di bawah, namun dalam menjalani kehidupan semua akan mendapatkan beban dan berbagai cobaan. Maka dari itu hendaknya manusia tidak mudah menyerah dalam melakukan segala sesuatu, karena dengan tekad yang kuat dan semangat yang tinggi segala sesuatu akan bisa diraih.

Kata Kunci: kriya kayu, limbah kayu jati, naga Eropa, ukir.

Abstract

Teak wood waste in the village klitik Corner, District Plandaan Jombang underused, mostly only used as firewood. The purpose of creating wood craft is to increase the added value of teak wood waste to be used as a European dragon-shape. Before designing writer observations of the ingredients are there to be in accordance with desired design. This is done because the material used is teak waste has a unique shape and irregular, from the shape of the response can be a unique design. The work is made by carving techniques, and finishing with melamine lack clear dof. Meaning contained in this work menggambarkan imperfections of life, there are above some are below, but in life will all get loads and various trials. And therefore the man does not easily give up in doing everything, because with a strong determination and high morale everything will be achieved.

Keywords: wood craft, teak wood waste, European dragon, carving

PENDAHULUAN

Berawal dari keseharian penulis membantu bapak sebagai seorang pengukir, penulis selalu bergelut dengan tunggak kayu jati. Yang mana selama ini yang penulis kerjakan dengan bapak berupa meja, kursi yang terbuat dari tunggak (*gambol*) akar kayu jati.

Selain itu dengan melimpahnya bahan baku limbah kayu jati di daerah penulis yang kurang dimanfaatkan oleh masyarakat sekitar, merupakan salah satu faktor pendukung untuk berekspresi dalam penciptaan karya seni. Limbah kayu jati yang dibiarkan tergeletak begitu saja ingin penulis manfaatkan sebagai media pembuatan karya. Selama membantu bapak mengukir karya yang dihasilkan selalu dalam bentuk benda pakai. Pada kesempatan ini penulis ingin bereksplorasi untuk mengungkapkan kepuasan batin dengan merespon bahan limbah kayu untuk penciptaan seni kriya berbentuk naga eropa. Hasil akhir karya tidak terpaku oleh benda pakai. Tujuan yang ingin dicapai dalam skripsi ini adalah

mencipta karya seni kriya kayu dengan memanfaatkan limbah kayu jati. Hal ini dilatar belakangi oleh adanya limbah kayu jati yang kurang dimanfaatkan. Sebagian besar limbah kayu jati hanya digunakan sebagai kayu bakar. Hal ini diungkapkan oleh Cak Mat pada tanggal 7 Februari 2016 di desa Pojok Klitik, Kecamatan Plandaan Kabupaten Jombang. Cak Mat adalah petani yang kesehariannya memiliki kerja sambilan sebagai tukang pengambil akar/tunggak kayu jati. Beliau mengatakan bahwa sebagian besar limbah kayu jati digunakan sebagai kayu bakar.

Selain dari pernyataan Cak Mat, penulis melakukan survei ke beberapa daerah, diantaranya Caruban, Madiun, dan Ngawi. Di daerah tersebut terdapat pengolahan limbah kayu jati sebagai karya seni. Merujuk dari dua hasil survei di atas penulis terinspirasi pemanfaatan limbah kayu jati sebagai media penciptaan karya seni kriya kayu. Hal ini didukung oleh tersedianya bahan baku limbah kayu jati yang ada di daerah penulis.

Hasil wawancara dengan bapak Karsam, MA., Ph.D (dosen Stikom Surabaya) pada tanggal 12 Februari 2016 di rumahnya Ploso Jombang, beliau mengatakan bahwa dalam penciptaan karya seni berbagai objek bisa diangkat sebagai sumber ide penciptaan. Baik objek yang bersifat nyata maupun non nyata (fiksi). Selanjutnya beliau mengatakan bahwa sebagai mahasiswa kalau membuat karya seni sebaiknya harus beda dengan teman-teman yang lain, bahkan harus beda dengan mahasiswa angkatan sebelumnya. Merujuk pendapat Karsam, akhirnya penulis mengamati hasil karya teman-teman dan kakak angkatan yang sudah lulus, penulis tidak mendapati karya yang mengangkat tema fiksi. Oleh karena itu penulis mengangkat kehidupan fiksi sebagai sumber ide penciptaan karya.

Dalam kehidupan fiksi masing-masing orang memiliki daya imajinasi yang berbeda dan dapat diungkapkan dalam berbagai bentuk. Bentuk yang diwujudkan tidak memiliki kaidah-kaidah standar alam nyata (Karsam, 2016). Salah satu contoh kehidupan fiksi adalah Naga Eropa.

Penulis tertarik mengangkat Naga Eropa sebagai sumber ide diawali dari saat melihat film di TV, membaca komik dan sumber lain. Penulis tertarik saat melihat objek yang ditayangkan. Berbagai macam bentuk Naga Eropa diwujudkan dalam bentuk yang unik, angker, gagah, dan seram. Nilai-nilai estetis dan artistiknya cukup tinggi. Di Jawa dikenal beberapa istilah Naga. Seperti istilah dalam keris ada nama Keris Naga Sapta, Naga Raja, Naga Sasra dan lain-lain. Dalam filsafat Jawa binatang Naga memiliki mitos kewibawaan.

Naga Eropa

Naga adalah sebutan umum untuk makhluk mitologi yang berwujud reptil berukuran raksasa. Makhluk ini muncul dalam berbagai kebudayaan. Pada umumnya Naga berwujud seekor ular besar yang memiliki empat kaki, namun di kebudayaan lain ada pula yang menggambarkannya sebagai kadal bersayap yang memiliki beberapa kepala dan dapat menghembuskan nafas api.

Di Indonesia, khususnya Naga Jawa adalah makhluk mitologi Jawa yang telah dipercaya sudah sejak zaman Majapahit. Makhluk ini memiliki wujud yang menyerupai ular raksasa, mirip dengan naga india dan naga Tiongkok namun tanpa kaki, naga ini biasanya digambarkan mengenakan mahkota. Naga Jawa merupakan kepercayaan lokal yang dipengaruhi oleh gambaran naga Tiongkok. Naga Jawa biasanya digambarkan sebagai pelindung atau pengayom.

Sedangkan dalam kebudayaan barat, Naga Eropa merupakan mitos dan dongeng rakyat Eropa yang juga telah tumbuh di dunia Barat sejak berabad-abad silam. Naga dalam dunia Barat digambarkan sebagai kadal raksasa dengan dua tangan dan dua kaki serta memiliki sayap besar pula, ia juga memiliki kemampuan untuk menyemburkan lidah-lidah api dan hidup di gua. Naga seperti ini digambarkan sebagai makhluk yang kuat dan sakti.

1) WYVERN



Gambar 1 WYVERN
(Sumber: kaskus.co.id)

Wyvern adalah makhluk legenda, dan sepupu Naga. Bentuk dan wujud *Wyvern* dapat dilihat pada gambar 1. *Wyvern* bersayap dan memiliki bentuk seperti ular. Tidak seperti Naga, *Wyvern* hanya memiliki dua kaki, ekor berduri, dan tidak bisa bernapas api. *Wyvern* lebih kecil dari Naga. *Wyvern* muncul dalam beberapa cerita rakyat barat sebagai predator kejam yang memiliki sayap kelelawar, dan ekor berduri. Diceritakan bahwa mereka dapat menyemburkan racun. *Wyvern* memiliki kepala mirip ular dan cakar seekor elang. Meskipun mereka memiliki kekuatan dan keganasan Naga, *Wyvern* masih memiliki kekurangan dalam kecerdasan dibandingkan Naga. *Wyvern* biasanya memangsa rusa, kambing, dan makhluk lain seperti itu. Tidak seperti Naga, yang kadang-kadang baik dan kadang-kadang jahat, *Wyvern* ini, jelas berbahaya. *Wyvern* melambangkan perang, iri hati, dan merupakan tanda kekuatan kepada mereka yang menanggungnya.

2) Fossil Dragon



Gambar 2 Fossil Dragon
(Sumber: kaskus.co.id)

Hunter Dragon adalah Naga yang paling primitif. *Hunter Dragon* memiliki keterampilan sosial, namun mereka tetap tersisih di pinggiran masyarakat Naga. Habitat mereka jauh dari kerajaan Naga, mereka tinggal di padang rumput liar dan pantai berbatu. Mereka termasuk Naga berukuran sedang. *Hunter Dragon* bukanlah Naga penerbang, sebab sayap mereka memiliki duri-duri yang besar dan ukuran sayap mereka terlalu

kecil untuk mengangkat beban tubuh mereka. Sebagai gantinya, mereka menjadikan sayap mereka sebagai senjata yang mematikan.

3) Hunter Dragon



Gambar 3 Hunter Dragon
(Sumber: kaskus.co.id)

Hunter Dragon adalah Naga yang paling primitif. *Hunter Dragon* memiliki keterampilan sosial, namun mereka tetap tersisih di pinggiran masyarakat Naga. Habitat mereka jauh dari kerajaan Naga, mereka tinggal di padang rumput liar dan pantai berbatu. Mereka termasuk Naga berukuran sedang. *Hunter Dragon* bukanlah Naga penerbang, sebab sayap mereka memiliki duri-duri yang besar dan ukuran sayap mereka terlalu kecil untuk mengangkat beban tubuh mereka. Sebagai gantinya, mereka menjadikan sayap mereka sebagai senjata yang mematikan.

4) Ice Dragon



Gambar 4 Ice Dragon
(Sumber: kaskus.co.id)

Ice Dragon berkembang dalam suhu di bawah nol derajat, mereka adalah Naga nomaden yang gemar melakukan perjalanan dan mereka baru akan menetap jika mereka telah menemukan tempat yang banyak makanan. *Ice Dragon* tersebar di seluruh wilayah-wilayah terpencil dari daerah dingin di utara. *Ice Dragon* telah berevolusi menjadi beberapa sub-spesies yang berbeda, namun mereka dapat dikenali dari ciri-ciri umum mereka, yaitu : tubuh mereka didominasi warna biru dan putih, tubuh mereka ditutupi bulu dan salju, dan kulitnya dilapisi es habitat mereka meliputi gletser dan daerah bersalju di utara.

5) Scavenger Dragon



Gambar 5 Scavenger Dragon
(Sumber: kaskus.co.id)

Scavenger Dragon makan dari sisa-sisa daging yang jatuh. Mereka lebih mirip dengan Hyena, karena memiliki rahang yang kuat, pemakan bangkai, pemarah dan cenderung terlibat dalam pertikaian untuk memperebutkan bangkai. Mereka membuat rumah mereka di tebing-tebing yang tinggi dan seringkali terlihat bertengger di puncak pohon. Mereka memiliki rentangan sayap yang lebar namun ramping, yang membantu mereka bermanuver saat terbang di udara. Dari semua Naga terbang, mereka adalah yang tercepat.

6) Fire Dragon



Gambar 6 Fire Dragon
(Sumber: kaskus.co.id)

Fire Dragon adalah Naga yang terkuat diantara bangsa Naga yang lainnya, semburan apinya paling panas dan paling besar, *Fire Dragon* biasa hidup sendiri dan sering membantu apapun yang dalam kesulitan, tetapi dia sangat berbahaya, apapun yang membantu lawannya maka dia menganggapnya sebagai musuh, dia tidak segan-segan menghabiskan musuhnya.

Landasan dan Metode Penciptaan

Sumber ide dan pemikiran yang telah dijelaskan di atas merupakan landasan penulis dalam penciptaan karya kriya kayu yang dibuat. Penciptaan karya seni ekspresi diri yang memiliki nilai artistik berupa karya tiga dimensi, sama dengan membuat karya seni yang dimanfaatkan

sebagai hiasan ruangan, untuk menarik perhatian orang yang singgah. Berbeda halnya dengan karya seni murni yang selalu menjadi objek perhatian. Khususnya di lingkungan kampus tempat penulis menempuh kuliah yang mendalami seni kriya selalu kalah dengan seni murni. Hal ini dibuktikan dengan sering adanya acara pameran atau acara kampus yang diadakan setiap semester, dalam acara-acara tersebut lebih sering menampilkan karya-karya seni murni dibandingkan dengan karya-karya seni kriya, terutama kriya kayu. Selain itu penulis juga ingin menunjukkan bahwa media pikiran fantasi yang dibuat seni murni juga dapat diterapkan pada seni kriya.

Berdasarkan uraian di atas karya kriya kayu yang dibuat penulis nantinya dapat memperlihatkan pandangan bahwa seni kriya kayu juga tidak kalah dengan seni murni.

Metode Penciptaan

Menurut Prof. SP. Gustami dalam I Wayan Seriyoga (yogaparta.wordpress.com) dijelaskan bahwa secara metodologis (ilmiah) terdapat tiga tahapan penciptaan seni kriya, yaitu: tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan.

Mengacu pada teori di atas dalam penciptaan seni kriya ini penulis menggunakan ketiga metode tersebut. *Pertama*, tahap eksplorasi. Pada tahap ini penulis melakukan berbagai kegiatan seperti mencari bahan, mencari sumber ide, mengumpulkan data dan berbagai referensi dalam penciptaan karya. Dalam pencarian bahan penulis mengamati bentuk-bentuk limbah kayu jati yang sesuai dengan ide yang akan dibuat. Setelah pencarian bahan penulis melakukan wawancara kepada pakar seni dan menggali sumber referensi yang berkaitan dengan objek yang akan dibuat, yaitu berupa gambar-gambar naga Eropa.

Kedua, tahap perancangan. Pada tahap ini penulis memvisualisasikan hasil dari penjelajahan atau analisa data ke dalam berbagai alternatif desain (sketsa). Dari desain yang penulis buat kemudian dikonsultasikan kepada pembimbing, untuk kemudian ditentukan rancangan/sketsa terpilih, untuk dijadikan acuan dalam proses perwujudan karya.

Ketiga, tahap perwujudan. Pada tahap ini penulis mewujudkan desain terpilih ke dalam bahan yang didapat dengan langkah-langkah, yaitu: pengglobalan, pendetailan, dan *finishing*.

Proses Kreativitas

Proses kreatif adalah sebuah proses berpikir untuk menciptakan atau mengkreasi sesuatu dengan kemampuan inderawi yang dimiliki, apakah itu sesuatu yang sifatnya "*real*" (nyata) atau "*unreal*" (tidak nyata), yang di dalamnya kita dapat memainkan fantasi atau imajinasi secara bebas dan berani, tanpa perlu dibatasi oleh kekhawatiran-kekhawatiran yang sifatnya subyektif (Brainly.co.id).

Proses kreatif berarti keleluasaan mengembangkan ide-ide dan gagasan secara bebas. Seorang kreatif adalah orang yang berani mengambil resiko. Seberapa besar resiko yang akan diambil, tergantung seberapa besar

sesungguhnya kualitas kreativitas yang dilakukan. Seseorang yang berani mengambil resiko, tentu saja usahanya akan lebih dapat berkembang maju, kini dan kedepan (Kompasiana, 15 Mei 2011).

Berdasarkan penjelasan di atas penulis bereksplorasi dalam penciptaan seni kriya. Selama ini yang penulis ketahui seni kriya selalu diidentikkan dengan barang-barang yang serba guna misalnya untuk hiasan, pakaian, perabotan rumah tangga dan lain sebagainya. Pada kesempatan ini penulis ingin keluar dari pakem/pandangan tersebut. Penulis bereksplorasi diri (mengungkapkan perasaan jiwa), mewujudkan sebuah mimpi/khayalan dalam bentuk karya seni kriya. Penulis tidak bertujuan membuat hiasan ruang/pajangan. Namun pada hasil akhir karya tersebut digunakan untuk hiasan ruang/pajangan itu bukan tujuan utama. Tujuan kreatif dari penciptaan kriya seni ini adalah bereksplorasi diri.

Pemilihan Bahan

Karya Naga Eropa ini berbahan dasar kayu. Penulis memilih kayu karena kayu memiliki bentuk-bentuk yang unik dan bervariasi dibanding dengan bahan-bahan yang lain. Karya dengan bahan dasar kayu sangat mudah didapat di alam sekitar, memiliki banyak jenis, mudah diproses, dipotong, serta diukir. Penulis mengambil bahan dari Desa Pojok Klitik, Jombang, karena disana limbah kayu jati dijadikan kayu bakar dan penulis ingin menjadikan sebuah karya.

Dalam membuat suatu karya harus memperhatikan sifat-sifat bahan yang dibutuhkan untuk menghasilkan karya yang diinginkan. Parabowo (2002: 10) menjelaskan bahwa setiap jenis kayu memiliki sifat-sifat yang berbeda, bahkan yang berasal dari pohonpun memiliki sifat yang berbeda, jika dibandingkan dengan ujung dan pangkalnya atau bagian dalam dan bagian luarnya. Sifat-sifat kayu yang berbeda tersebut antara lain yang bersangkutan dengan sifat-sifat anatomi kayu yaitu fisik, mekanik, dan kimianya.

Dalam Soepratno (2004: 93) menjelaskan bahwa Tidak semua jenis kayu bisa dibuat ukiran, relief, patung, perabot, maupun bangunan rumah. Pemilihan bahan kayu ini sangat penting karena kayu mempunyai sifat, warna dan keadaan yang berbeda-beda. Kayu untuk diukir maupun untuk relief dan patung, biasanya dipilih dari kayu yang berserat lurus, halus, liat, dan tidak mudah retak atau pecah, bahkan kadang-kadang disukai yang berwarna gelap. Adapun jenis-jenis kayu yang digemari untuk pembuatan seni ukir, relief maupun patung ialah: Kayu Sonokeling, Kayu Sonokembang, Kayu Jati, Kayu Mahoni, Kayu Jelutung, Kayu Eboni, Kayu Cendana, Kayu Ulin, Kayu Lasi (Soepratno, 2004: 93).

Salah satu jenis kayu yang digunakan penulis adalah tunggak kayu jati. Gambar tunggak kayu Jati telah diambil penulis yang akan dijadikan karya seni ukir dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 7. Tunggak Jati Sungu

Tahap Pendesainan

Setiap proses penciptaan karya seni selalu diawali dengan proses pendesainan, begitu juga dalam kriya kayu sebelum menciptakan karya melalui proses pendesainan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 257) desain diartikan sebagai kerangka kerangka bentuk atau rancangan suatu motif, pola, dan corak. Sedangkan dalam Diksi Rupa, Susanto (2012: 102) istilah desain dijelaskan sebagai berikut “desain merupakan aktivitas menata unsure-unsur karya seni yang memerlukan pedoman yaitu azas azas desain (*principles of design*) , antara lain *unity, balance, rhythm* dan proporsi. Desain sangat terkait dengan komponen visual seperti garis, warna, bentuk, dan tekstur.

Dari penjelasan di atas menunjukan desain merupakan kegiatan awal yang harus dilakukan untuk merancang atau menuangkan ide yang akan dibuat dengan memperhatikan komposisi, konsep serta unsur-unsur seni yang lain sehingga dapat tercipta sebuah karya seni yang baik. Dengan adanya desain dapat mempermudah dalam menuangkan ide-ide kreatif sesuai dengan yang diinginkan untuk dieksplorasikan ke dalam karya yang akan dibuat. Dalam penciptaan karya tahap pendesainan yang penulis lalui yaitu meliputi studi kelayakan dan pembuatan desain.

Pembuatan Desain

Dalam pembuatan desain, penulis harus memperhatikan bahan yang telah didapat. Desain juga harus disesuaikan agar benar-benar pantas atau dapat diwujudkan ke dalam karya. Pembuatan desain tidak hanya satu, bisa dua, tiga, bahkan lebih, gunanya untuk mengantisipasi desain atau bisa juga dikatakan sebagai alternatif desain yang akan dipilih untuk dituangkan ke dalam karya. Berikut adalah proses pembuatan desain yang mengikuti bentuk asli dari bahan yang didapat, desain yang telah dibuat dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 8. Desain 1



Gambar 9. Desain 2



Gambar 10. Desain 3

Desain Terpilih

Setelah pembuatan desain selesai maka selanjutnya akan dilakukan proses pemilihan desain. Pemilihan desain dilakukan untuk memilih mana desain yang sesuai dan pantas untuk dituangkan kedalam bahan yang didapat untuk dijadikan sebuah karya. Berikut adalah desain yang sudah terpilih dan yang dianggap pantas untuk dijadikan sebuah karya, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 11. Desain Terpilih

Proses Perwujudan Karya

Proses perwujudan karya merupakan kumpulan tahapan proses yang dilakukan dalam membuat suatu karya. Tahap-tahap tersebut dimulai dari menemukan ide, menentukan tema, merumuskan konsep, proses pembentukan karya sampai *finishing*. Proses perwujudan karya ini disesuaikan dengan bentuk bahan kayu yang

didapat penulis kemudian dibentuk dengan menggunakan peralatan ukir dan peralatan penunjang lainnya untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Dalam proses perwujudan karya terdapat 3 tahapan utama yaitu tahap pembentukan global, pendetailan, dan *finishing*.

Deskripsi Karya Karya (Keseimbangan Hidup)



Gambar 12. Keseimbangan Hidup

Spesifikasi Karya:

Keseimbangan Hidup, 2015

Media : kayu jati sungu

Ukuran : P:100cmx L:75cmxT: 115 cm

Teknik : Ukir Finishing : *Melamine Lack Clear Dof*

Pada karya yang berjudul “Kekuatan Semangat” ini terdapat bentuk seekor Naga Eropa dan bentuk batu tempat naga berpijak. Naga adalah sebutan makhluk mitologi berwujud reptil raksasa yang melambangkan kekuatan, kewibawaan, perlindungan. Batu merupakan benda alam yang padat, keras, dan berat. Dari kedua bentuk tersebut, setiap bagiannya memiliki deskripsi masing-masing, yang diuraikan seperti di bawah ini.

a. Mata

Pada karya ini mata dibuat terbuka lebar, melihat dengan tajam dan berkesan garang, fokus ke depan. Mata berbentuk bulat, simetris kanan dan kiri, dengan bentuk kelopak mata tebal di atasnya.

b. Gigi

Bentuk gigi dibuat runcing dan tajam, berderet di rahang atas dan bawah pada mulut yang sedikit terbuka. Gigi-gigi tersebut digunakan untuk merobek daging mangsanya, juga untuk melindungi dari pemangsa lain.

c. Tanduk

Tanduk pada karya ini dibuat runcing dan tidak terlalu panjang. Tanduk digunakan sebagai senjata saat bertarung. Tanduk naga tumbuh seiring pertumbuhan naga itu sendiri.

d. Sirip atau Tulang Punggung

Pada karya ini sirip atau tulang punggung dibuat seperti berbuku-buku, disusun semakin ke ekor semakin kecil. Sambungan tulang digambarkan dengan jelas, berkesan keras dan kuat.

e. Sayap

Pada karya ini sayap yang dibuat memiliki bentuk yang berbeda. Sayap kiri dibuat patah dan sobek sedangkan yang kanan dibuat utuh. Hal ini dilakukan untuk memberikan kesan estetis yang asimetris.

f. Jari Sayap

Pada Naga Eropa jari sayap berfungsi sebagai alat pengait atau pegangan saat berjalan ataupun memanjat. Pada karya ini, masing-masing sayap memiliki 2 jari. Dipahat dengan jelas, dengan kuku-kuku yang berkesan tajam.

g. Kaki

Kaki Naga Eropa sangat kuat dan kokoh dengan kuku yang tajam mampu menyengkramp mangsa dengan mudah. Pada karya yang dibuat, kaki juga digambarkan kokoh dan kuat, bertumpu bebatuan dan menopang badan.

h. Batu

Batu adalah benda alam yang padat, berat, dan keras. Batu pada karya ini digunakan sebagai tumpuan naga. Bentuknya tidak teratur, berada di sepanjang bagian bawah perut hingga ekor, juga di bagian kaki.

Kesimpulan

Dalam penciptaan karya seni, manusia tidak bisa lepas dari kehidupan alam sekitar. Berdasarkan kajian-kajian yang pernah diungkapkan oleh para ahli seni baik ahli seni secara umum maupun dibidang seni kriya khususnya. Secara realitas manusia tanpa henti meniru dan mengekspresikan bentuk-bentuk alam yang diterapkan pada suatu karya seni. Banyak karya seni yang terinspirasi dari alam atau hal-hal yang bersangkutan dengan manusia itu sendiri. Seperti halnya yang dialami penulis terinspirasi dari makhluk-makhluk mitos terutama Naga Eropa.

Karya yang dihasilkan merupakan bentuk surealis hasil dari Naga Eropa dengan penggunaan teknik ukir, karena bahan yang digunakan adalah bahan limbah. Pada tahap pengglobalan bentuk digunakan *Chain Saw* dan gergaji manual bertujuan untuk meringankan dalam memotong bagian yang tidak diperlukan, sedangkan pada tahap pembentukan dan pendetailan digunakan bermacam-macam pahat, seperti pahat *kol*, *penyilat*, *penguku* dan *coret*. Setelah itu, tahap berikutnya adalah penghalusan atau pengamplasan menggunakan amplas atau kertas gosok.

Tahap *finishing* dilakukan dengan dua cara yaitu dengan menggunakan spray dan kuas. Untuk pewarnaan menggunakan dua pewarna yaitu *Woodstain* dan bubuk warna cap ikan mas. *Woodstain* digunakan untuk pewarna gelap dan bubuk warna digunakan untuk penyamaran warna kayu, sedangkan *sending sealer* dan *melamin lack dof* digunakan sebagai pelapis terakhir untuk memunculkan serat kayu agar terlihat unik.

Dengan terciptanya karya ini diharapkan dapat berkembangnya karya kriya seni kayu dengan bentuk-bentuk yang unik dan menarik untuk memperkaya karya khususnya kriya kayu. Segala sesuatu harapan dan cita-cita penulis semoga dapat terwujud dengan adanya karya yang telah dibuat.

Daftar Pustaka

- Karsam. 1999. *Seni Ukiran Jepara Indonesia: Kajian Mengenai Ciri dan Motif*. Tesis. Kuala Lumpur: Akademi Pengajian Melayu, Universiti Malaya.
- _____. 2011. *Tinjauan Desain 1*. Buku Ajar. Surabaya: Stikom.
- _____. 2012. *Estetika: Nilai-Nilai Estetis Pada Karya Seni dan Desain*. Surabaya: Stikom.
- Prabowo, Sulbi. 2002. *Kerajinan Kayu*. Surabaya: Unesa University Press.
- Raharjo Timbul. 2011. *Seni Kriya & Kerajinan*. Yogyakarta: Prgram Pascasarjana.
- Sadari. 1999. *Studi Tentang Bentuk Karya Kriya Seni Minat Utama Kriya Kayu Di Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta Tahun Akademik 1992/1993 – 1996/1997*. Skripsi. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Soepratno. 2004. *Mengenal Budaya Bangsa Indonesia: Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa 2*. Semarang: Effhar & Dahara Prize.
- Sp, Soedarso, 2006. *Trilogi Seni PENCIPTAAN, EKSTENSIF, DAN KEGUNAAN SENI*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.
- Tim Penyusun KBBI. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Tim Skripsi Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya. 2014. *Pedoman Layout Skripsi A5*. Surabaya

website

- <http://lonseratus.blogspot.com/2013/11/56-jenis-makhluk-mitologi.html> diakses pada tanggal 14 Mei 2016
- https://azkamiru.files.wordpress.com/2010/01/harry_pott_er_7_indonesia1.pdf diakses pada tanggal 14 Mei 2016
- <http://www.kaskus.co.id/thread/51345eb2db9248d419000002/macam---macam-jenis-naga-di-dunia/> diakses pada tanggal 14 Mei 2016
- <http://alviescoot.blogspot.co.id/2015/01/pengertian-kayu-dan-jenisnya.html> diakses pada tanggal 14 Mei 2016
- <http://www.tandapagar.com/pengertian-seni-kriya/> diakses pada tanggal 14 Mei 2016
- http://www.kompasiana.com/bambangjes/proses-kreatif_5500c805a33311ac0a510a25 diakses pada tanggal 16 Mei 2016
- <http://www.bilikseni.com/2014/07/perkembangan-seni-kriya-di-nusantara.html> diakses pada tanggal 16 Mei 2016
- <http://amier-aryadhi.blogspot.co.id/2014/01/sejarah-perkembangan-seni-kriya.html> diakses pada tanggal 16 Mei 2016
- <https://yogaparta.wordpress.com/2009/06/14/metode-penciptaan-seni-kriya/> diakses pada tanggal 16 Mei 2016